

**El Juego Como Base Fundamental Para Fortalecer El Aprendizaje En La Dimensión
Comunicativa En Los Niños Del Grado Transición De La Institución Educativa El
Nacional Sede Bosque Baraji**

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica
Fundación Universitaria Los Libertadores

Nelly Roquelina Corena Benítez & Luz Estela Solano Aldana

Septiembre 2017

Copyright © 2017 Nelly Roquelina Corena Benítez & Luz Estela Solano Aldana. Todos los
derechos reservados.

Dedicatoria

A Dios primeramente por darnos la oportunidad de llegar a fin termino este logro, a nuestras familias por ser motores fundamentales en esta etapa, por su apoyo, solidaridad y sobre por hacer parte de este propósito alcanzado.

A la Fundación Universitaria Los Libertadores por los conocimientos adquiridos, por la oportunidad de ingresar a esta Especialización, a los profesores por su paciencia, compromiso y apoyo constante en esta etapa.

Resumen

El aprendizaje en los niños debe ser reforzado mediante estrategias que incidan en la apropiación de los conocimientos de una forma precisa, factible y que genere en ellos una buena comprensión de lo que se habla, no solamente a aprender sino también que interactúe con los demás, teniendo en cuenta cada una de las dimensiones trabajadas en la etapa preescolar incidiendo en el fortalecimiento de las diversas inteligencias que poseen mediante del juego como una estrategia facilitadora del aprendizaje. El juego es visto en la edad temprana como una herramienta facilitadora para el fortalecimiento de los presaberes en los niños, como método de interacción con los demás, que ubica al niño en su entorno escolar, todo con la finalidad que aprendan jugando, interactuando, descubriendo para que así analice, comprenda, argumente el porqué de las cosas a sus alrededor, el cual incide en la ampliación del lenguaje, la creatividad, siendo un proceso activo que conquista la necesidad y el deseo de expresarse o comunicar sus gustos, dando opiniones, así empleando el lenguaje.

Palabras claves: Aprendizaje, juego, lenguaje, comunicación, creatividad, niños.

Abstract

Learning in children should be reinforced through strategies that influence the appropriation of knowledge in a precise, feasible way that generates in them a good understanding of what is spoken, not only to learn but also to interact with others, taking into account each of the dimensions worked in the preschool stage focusing on the strengthening of the various intelligences they possess through play as a strategy to facilitate learning. The game is seen in the early age as a facilitating tool for strengthening preservations in children, as a method of interaction with others, which places the child in his school environment, all with the purpose of learning by playing, interacting, discovering so that it analyzes, understands, argues why things around them, which affects the expansion of language, creativity, being an active process that conquers the need and desire to express or communicate their tastes, giving opinions, thus using language.

Keywords: Learning, play, language, communication, creativity, children.

Tabla de Contenido

Capítulo 1. Planteamiento del Problema	10
1. Descripción del Problema	10
1.1. Formulación del Problema	11
2. Objetivos	12
2.1. Objetivo General	12
2.2. Objetivos Específicos	12
3. Justificación	13
Capítulo 2. Marco de Referencia	15
2. Marco Contextual	15
2.1. Antecedentes	17
2.2. Marco Teórico	20
2.2.1. Juego y Educación	24
2.2.2. Juego y Lenguaje	26
2.2.3. Características del Juego	26
Capítulo 3. Diseño Metodológico	28
3. Tipo de Investigación	28
3.1. Enfoque Cualitativo	29
3.2. Método Investigación Acción	29
3.3. Población y Muestra	30
3.4. Instrumentos	30

3.5. Análisis de los Resultados	32
3.6. Diagnóstico	36
Capítulo 4. Propuesta de Intervención Aprender Jugando	37
4.1. Descripción	38
4.2. Justificación	39
4.3. Taller 1 Teatro de Lectores	40
4.3.1. Objetivo	40
4.3.2. Habilidad	40
4.3.3. Actividad de Entrada	40
4.3.4. Actividad de Elaboración	41
4.3.5. Actividad de Salida	41
4.3.6. Indicador de Evaluación	41
4.3.7. Recursos	41
4.3.8. Responsables	41
4.4. Taller 2 Mensaje Secreto	43
4.4.1. Objetivo	43
4.4.2. Habilidad	43
4.4.3. Actividad de Entrada	43
4.4.4. Actividad de Elaboración	44
4.4.5. Actividad de Salida	44
4.4.6. Indicador de Evaluación	44

4.4.7. Recursos	44
4.4.8. Responsables	44
4.5. Taller 3 Palabras Picadas	46
4.5.1. Objetivo	46
4.5.2. Habilidad	46
4.5.3. Actividad de Entrada	46
4.5.4. Actividad de Elaboración	46
4.5.5. Actividad de Salida	47
4.5.6. Indicador de Evaluación	47
4.5.7. Recursos	47
4.5.8. Responsables	47
Capítulo 5. Conclusiones	49
Recomendaciones	50
Bibliografía	51
Anexos	53

Lista de Gráficas

Gráfica No. 1	32
Gráfica No. 2	33
Gráfica No. 3	34
Gráfica No. 4	34

Lista de Cuadro

DOFA Taller 1	42
DOFA Taller 2	45
DOFA Taller 3	48

Lista de Anexos

Anexo A. Encuestas a Padres de Familia	53
Anexo B. Observación a Estudiantes	54
Anexo C. Registro Fotográfico	55

Capítulo 1.

Planteamiento del Problema

1. Descripción del Problema

En observaciones participantes se detectó que los estudiantes del grado transición de la Institución Educativa El Nacional Sede Bosque Barají, muestran una apatía al momento de relacionarse con los demás niños, al dar a conocer sus opiniones, los estudiantes sienten apatía por pasar al frente a declamar una poesía, se puede inferir que existe apatía y deficiencia en su aprendizaje, incidiendo en la timidez, que propicia el no aprender, analizar y comprender los temas vistos en el aula de clases, así mismo genera un atraso en su proceso de enseñanza aprendizaje, encontrándose deficiencias en la dimensión comunicativa.

La falta de seguridad genera cierta desconfianza en el grupo de igual forma la timidez que se tiene entre los niños, ocasiona que tengan miedo a dar a conocer su pensamiento, a declamar una poesía, e inclusive a relacionarse con los demás niños, lo que trae consigo un bajo aprendizaje y temor a la hora de responder a preguntas relacionados con sus presaberes o conocimientos.

En el proceso educativo de los estudiantes se evidenció dificultad para comprender textos cortos, no son capaces de expresar emociones, vivencias a través de gestos, y se da la dificultad del uso de la narración como herramientas.

El interactuar con otros niños, ayuda en la adquisición, fortalecimiento, aprendizaje de los conocimientos adquiridos dentro y fuera del aula de clases, el cual es una de las dificultades que presentan los niños del grado Transición de la Institución Educativa, la dimensión comunicativa se ve afectada debido a la no interacción con los demás, el niño no hace preguntas, ni se preocupa por aprender, debido a que su proceso de enseñanza aprendizaje se ve afecta por la timidez, la apatía a compartir con los demás.

Lo que es orientar a los estudiantes de la importancia que tiene compartir, interactuar, relacionarse con los demás, ya que son niños que se encuentran en etapa temprana para abordar dicha problemática en el salón de clases, buscando una mejor apropiación del aprendizaje y fortaleciendo su seguridad, confianza dentro y fuera del contexto.

En la búsqueda del problema se observó que la dimensión comunicativa se encuentra deficiente, debido a que no hay interacción entre ellos mismos, hay temor al dar una opinión ante los demás, compartir, interactuar, lo que genera un desinterés en su aprendizaje.

La dimensión comunicativa es la base para el proceso de aprendizaje, incide en los niños conocimientos al relacionarse con los demás, existe una retroalimentación constante de saberes que ayudan en su proceso educativo. Por lo cual mediante el juego se puede fortalecer esta problemática reforzando la dimensión que propicie en los niños una mayor seguridad para dar a conocer sus opiniones, para declamar una poesía, para interactuar con los demás niños.

Los niños y las niñas integrados aprenden más y mejor con el estímulo de sus compañeros y docentes que no le temen al desafío de enfrentarse sin prejuicios a una tarea enriquecedora, como lo es tener múltiples posibilidades de acción que permitan fortalecer un hecho comunicativo y la construcción de ciudadanos, por lo cual se empleará diversas estrategias que ayudan en el desarrollo de las habilidades y competencias por medio del juego para reforzar su proceso enseñanza aprendizaje.

1.1. Formulación del Problema:

¿Cómo incide el juego en el fortalecimiento del aprendizaje en la dimensión comunicativa en los niños de Transición de la Institución Educativa El Nacional Sede Bosque Baraji del Municipio de Sahagún Córdoba?

2. Objetivos

2.1.Objetivo General

- Implementar el juego como base fundamental para el fortalecimiento del aprendizaje en la dimensión comunicativa en los niños del grado Transición de la Institución Educativa El Nacional Sede Bosque Baraji

2.2.Objetivos Específicos

- Reconocer que tipo de juegos ayudan al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de transición.
- Planear una estrategia pedagógica para que los niños desarrollen mejor su aprendizaje
- Ejecutar actividades estratégicas que permitan el buen desempeño de los estudiantes
- Evaluar el proceso realizado para el fortalecimiento del aprendizaje de los niños del grado transición

3. Justificación

El juego es una estrategia importante que ayuda en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños, el cual si es bien orientado trae consigo buenos provechos para su proceso educativo, el niño aprende porque el juego es una herramienta importante para reforzar todos los saberes y descubrir muchos más conocimientos.

El juego es considerado como una actividad propicia en la edad temprana, que abarca trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, ya que el niño hace contacto con cosas, personas y aprende constantemente lo cual es útil en su proceso de formación, abarcando siempre la investigación y el descubrimiento por las cosas que se encuentran a su alrededor.

En la etapa temprana se aprende jugando, interactuando con el juego como una herramienta facilitadora de adquisición del aprendizaje, buscando que el niño experimente nuevas experiencias positivas, en donde enmarca el espíritu de sociabilidad e interacción con los demás.

Desde el punto de vista educativo el juego es la herramienta que incide en la atención del niño, ayuda a fortalecer su aprendizaje y así mismo las distintas dimensiones que se abordan en la etapa preescolar, buscando como finalidad tener la atención del niño para que jugando aprenda y adquiera grandes conocimientos.

Al referirnos de la importancia que tiene la competencia comunicativa en la educación preescolar se incide que es donde el niño puede cimentar las bases para su vida escolar, social y familiar, de la cual hacen parte todos los procesos de interacción social, que involucra las emociones, gestos, ideas, intercambio de mensajes, ocasionando en los estudiantes que ellos puedan crear diversidad y riqueza cultural propicias de su contexto.

Desde esta forma se busca enfatizar en una mejor calidad educativa, tratando de reforzar las falencias encontradas, que afectan directamente a la dimensión comunicativa en los niños y niñas, relacionadas con las otras dimensiones que hacen parte de su proceso de enseñanza aprendizaje, que ayude no solo al grado preescolar sino que ayude a transversalizar a la población educativa que presenten estas falencias.

Por otro lado, se busca un progreso en cuanto a calidad educativa, mediante el mejoramiento de las falencias detectadas, que afectan directamente al desarrollo de la competencia comunicativa en los niños y las niñas, junto con el desarrollo de sus otras dimensiones, utilizando este proyecto además, como un recurso base, para la creación e implementación de otros proyectos pedagógicos de aula, por medio de su enfoque transversal.

Implementando herramientas como el juego para fortalecer estas falencias en los estudiantes, reforzando su proceso enseñanza aprendizaje, facilitando un mejor conocimiento, así el estudiante será sociable, dará a conocer puntos de vistas, y se facilitarán una gama de posibilidades que inciden en permiten que como docentes desarrollemos actividades pedagógicas cambiando la forma de aprendizaje de los niños, buscando que sea divertida, de mucho beneficio, de gran crecimiento para ellos y factible para toda la comunidad en general.

Capítulo 2.

Marco de Referencia

2. Marco Contextual

El Municipio de Sahagún se encuentra ubicado en el Departamento de Córdoba, tiene una población de 137.257 habitantes, es el número 69 entre los 1042 municipios de Colombia, es denominada la Ciudad Cultural del Departamento de Córdoba, ya que es uno de los municipios que se destaca por su cultura, literatura debido a que en la población se cuenta con escritores, declamadores, oradores, compositores y entre otros artistas que se destacan por su gran arte.

El Municipio cuenta aproximadamente con 54 barrios, en los últimos años ha existido preocupación por la pavimentación de las calles de los barrios más periféricos y el mantenimiento de la malla vial y de la llamada circunvalar o avenida, de los cuales dichos inconvenientes han sido solucionados poco a poco, además en su estructura el Municipio consta de parques recreacionales, estadio, coliseo de boxeo, polideportivo para la recreación de los sahaunenses. (Municipio de Sahagún, 2013)

En la parte de la economía Sahagún cuenta con reservas de gas natural, entre las profesiones u ocupaciones más frecuentes se encuentran comerciantes, abogados, docentes, médicos, odontólogos, ganaderos, economistas, entre las ocupaciones más frecuentes el mototaxismo como una ocupación que genera de alguna forma ingresos para sustentar a las familias y así mismo satisfacer las necesidades básicas.

En la comunidad del Barrio Bosque Barají en donde se encuentra la Institución Educativa habitan personas de poblaciones vulnerables o marginales que invadieron dicha población, en la actualidad habitan 100 familias en esta comunidad, los problemas que más sobre salen en el barrio son el mal estado de algunas calles, deficiencias en el servicio de alcantarillado,

otro problema mayor es la cercanía de la represa de oxidación; lo cual cuando llueve se inunda y afecta a gran parte de las familias. (Nájera, 2010)

En este barrio denominado Bosque Baraji se encuentra ubicada la Institución Educativa El Nacional Sede Bosque Baraji del Municipio de Sahagún, localizado a mano izquierda de la troncal de occidente en sentido Montería - Sincelejo.

De acuerdo con las normas legales y con las condiciones del barrio este pertenece a estrato 1, cuenta con los servicios públicos básicos, pero por las condiciones en las que está ubicado confluyen aguas residuales y en épocas invernales se inundan un alto porcentaje de las viviendas.

Las familias presentan un nivel educativo bajo y se dedican a oficios varios, un alto porcentaje son madres cabezas de familia, quienes para suplir las necesidades mínimas de sus hijos deben trabajar y dejar a sus niños al cuidado de parientes o vecinos, lo cual evidencia una notoria falta de afecto y una formación acorde con la sana convivencia y el desarrollo integral de los niños y las niñas, en muchos casos los padres son analfabetas y aprenden de los niños, así mismo encontramos estudiantes que viven con sus abuelos, de una u otra forma incide en su aprendizaje debido a la falta de ayuda al momento de realizar actividades académicas.

La Institución Educativa brinda a los niños y las niñas una educación basada en valores y en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales para que mejoren la convivencia y socialización de la comunidad educativa.

2.1. Antecedentes

El juego se ha considerado como una de las actividades más agradables con las que cuenta el ser humano, para su desarrollo social y cognitivo. Es el juego la principal motivación que necesitan los niños para llevar a cabo su desarrollo y socialización con sus padres. A su vez el juego les permite experimentar nuevas sensaciones y emociones que les ayudan a mejorar sus relaciones interpersonales, les proporciona descanso y esparcimiento. De allí que, a los niños debe permitírseles un espacio de recreación y esparcimiento, que les permita desarrollar y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que se busca con la implementación del juego en el aula es el desarrollo del aprendizaje significativo; es decir, que todos y cada uno de los estudiantes puedan en cualquier momento de su vida aplicar los conocimientos aprendidos en la solución de los problemas cotidianos que se le puedan presentar.

El juego es el fundamento principal del desarrollo socio-afectivo y el principio de todo descubrimiento de creación. Como proceso ligado a las emociones contribuye enormemente a fortalecer y vigorizar los procesos de formación generando experiencias significativas en la que los niños tienen la oportunidad de desarrollar y fortalecer sus habilidades y destrezas en el medio que se desplacen. De igual manera ofrece un argumento ideal para plantearse problemas y sugerir las soluciones, moviliza el deseo porque los niños y las niñas disponen su ánimo para participar en el juego en este caso como estrategia de aprendizaje, también estructura el pensamiento al ser, el juego una situación imaginada exige al niño exhibir sus mejores conocimientos sobre los objetos involucrados y las relaciones implicadas y finalmente genera otra organización social del aula donde se permite a los niños y niñas expresar libremente sus emociones.

Delgado (2011), considera que “la infancia no es un simple paso a la edad adulta, sino que tiene valor por sí misma y es donde se encuentran las claves para convertirse en personas que vivan adecuadamente en el mundo del mañana”, lo cual podemos inferir que el mundo de los niños gira alrededor del juego, siendo su razón de vida, en esta etapa existe un gran deseo por descubrir, investigar y es así como comienzan a explorar todo el entorno que los

rodea, lo cual es muy importante y es ahí donde se debe implementar actividades que involucren lo antes mencionados con la finalidad de generar en ellos aprendizajes significativos.

El juego es una estrategia pedagógica y didáctica que incide en el proceso de construcción de conocimiento del niño y la niña, el cual proporciona un pensamiento investigativo, constructivo e íntegro, no lo conduce a una pensamiento lineal y repetitivo, ni amoldarlo con metodologías reguladas, lo que se busca es acercar al niño al conocimiento con sus propias experiencias, teniendo en cuenta sus intereses y necesidades, respetando su individualidad, autonomía, llevándolo a la observación, reflexión, acción y evaluación de sus vivencias, permitiéndole el reconocimiento y valoración de aptitudes y habilidades, además, los comportamientos espontáneos de participación, interacción, creatividad y expresión que se manifiestan en el juego.

Díaz y Tron (2011) en su artículo “Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior”, citan a Vygotsky (1973), quien considera que el deseo de saber y de dominar los objetos de la realidad circundante, es lo que impulsa al juego de representación; hace hincapié que el juego es un factor central de aprendizaje y generador de la adaptación social. Es decir, el juego hace parte de las actividades diarias del niño y la niña, y ha sido tomado como elemento pedagógico, porque todo conocimiento que se adquiere será mucho más valioso si se hace a través del juego, ya que le proporciona alegría y le permite observar, inventar, crear, construir, explorar, despertar la imaginación, tener iniciativa y le ayuda en el proceso de socialización; es por eso que se debe aprovechar dicho momento para continuar llevando al niño y a la niña a vivenciar y disfrutar el verdadero sentido de la construcción de conocimientos.

Para los niños de preescolar el juego es el medio utilizado del cual el desarrollo intelectual está comprometido con las dimensiones cognitivas superiores como inteligencia, lenguaje, pensamiento, memoria, percepción, atención que ayudan a comprender, aprender el mundo a su alrededor. Díaz y Flores (2011), argumentan que “con respecto al desarrollo socio-

afectivo, el juego permite a los niños afirmarse, descubrirse, que es parte de la construcción de su personalidad” Y haciendo alusión a lo dicho, se puede afirmar que la vida afectiva del niño y la niña es un determinante para su desarrollo integral. Definitivamente, el juego es contemplado como parte esencial de la interacción que conlleva a niveles complejos de aprendizajes; se afirma que es más que un significado, pues el juego va más allá de sus propios instintos, es decir, funciona como un sistema complejo y sinérgico, es un factor dinámico que aborda lo biológico, social y cultural, conllevando a deconstrucciones imaginarias de juego en cada sociedad.

En el desarrollo de la competencia comunicativa en el nivel preescolar, es importante implementar secuencias didácticas que permiten un orden lógico para el mejoramiento de los aspectos tangibles en la habilidad comunicativa, es por esto que mediante el juego como herramienta de fortalecimiento de los aprendizajes podemos estimular el conocimiento de los niños así mismo incidir en que el estudiante transmita de forma espontánea y segura sus puntos de vista, formas de pensar u opiniones sobre un tema en particular.

Es importante resaltar cómo el juego en general, contribuye al bienestar emocional del niño, no sólo por el regocijo que le proporciona participar con sus compañeritos en una actividad en la que ellos mismos puedan crear múltiples situaciones, sino también porque cuando asumen un rol y se insertan en estas situaciones imaginarias van descubriendo el mundo de los adultos, satisfacen la necesidad de ser como ellos y de actuar con los objetos que aún le son accesibles.

2.2. Marco Teórico

El juego es una estrategia de interacción del niño con el medio que lo rodea, en la actualidad el término juego designa una categoría genérica de conductas muy diversas, como lo afirma Smith (1983), que el aspecto más singular, el cual consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular, dando como resultado un control sobre las actividades propias que se realizan, las cuales hacen parte de un proceso de asimilación, biológica como psicológica.

Se puede inferir que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, la cual forma una adaptación a la realidad que incide en los organismos jóvenes, catalogadas como “pérdida de tiempo”, que interviene en los aprendizajes, lo cual reafirma que mediante estas actividades inciden en un aprendizaje enriquecer lo cual fomenta o enseñan al ser humano. El juego infantil refiere necesariamente a la obra de L. S. Vygotsky (1982) y a la de sus colaboradores y discípulos, especialmente de D. B. Elkonin (1980), que ha reagrupado nuevas investigaciones.

Ambos autores consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales.

La condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estribaría en su componente de ficción. Por esta misma razón, cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas, concibe a éstos como un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación.

Los juegos de ficción o juegos protagonizados tendrían ya unas reglas. Lo que ocurre es que dichas reglas sólo serían implícitas mientras que el énfasis en estos juegos estaría en su

componente de ficción. Las reglas aparecerían de forma explícita, mientras que el componente de ficción se tornaría implícito.

J. S. Bruner (1984), por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego.

Al referirnos a la lúdica nos enfocamos al juego como una actividad que posee un significado formador y educativo en la vida de los niños, la cual tiene un valor didáctico y de mucho aprendizaje, según afirma Piaget (1996) “el juego ejerce distintas y variadas funciones impredecibles para el correcto desarrollo personal e intelectual del niño (a), ya que a través del mismo se encuentra la posibilidad de manifestar y proyectar sus emociones de forma que le proporciona placer y que afianza la personalidad, la cual es vital en su crecimiento”.

Al relacionar el juego, la lúdica, aprendizaje enmarcamos una relación que va enfocada hacia el enriquecimiento constante del conocimiento, que ayuda a fortalecer su comprensión, análisis, argumentación y en el desarrollo de seguridad frente al contexto educativo.

La oportunidad de encontrarse, de establecer relaciones y de desarrollar actividades en común es uno de los atractivos esenciales del juego, su innegable papel aglutinador, favorece el desarrollo de hábitos sociales.

Para Piaget (1996) existe en el juego un proceso importante en el desarrollo de la moralidad que se basa en la diferenciación entre la conciencia de la norma y su práctica:

como proceso de concienciación el individuo evoluciona de una concepción puramente motriz (0 – 2 años), a una práctica de regla totalmente individualista sin posibilidad de tomar diferentes puntos de vista (2 – 5 años), para luego asumir el concepto de la regla como algo inmodificable, determinando por su admiración al adulto (7 – 9 años) y finalmente (a partir de los 11 años), asumir las normas como sistemas de códigos muy elaborados como un elemento que regula la vida en grupo. Durante este proceso el individuo debe pasar de la heterotomía a la autonomía.

El juego es para el niño la primera herramienta de interacción con lo que le rodea, a la vez que le ayuda a construir sus relaciones sociales, facilita otros tipos de aprendizajes. El juego como actividad esencial para el desarrollo integral del individuo, constituye un elemento trascendental de importancia para el aprendizaje, que el educador debe aprovechar con el fin de incidir acertadamente en la formación integral de sus alumnos; así pues, se hace necesario promover mediante el juego la experimentación, el descubrimiento, las comparaciones, etc., ya que el aprendizaje que el niño realiza cuando juega lo transfiere a otro tipo de situaciones de su vida.

Así mismo el juego se define como actividad estructura que consiste en el ejercicio de sensaciones automotrices, intelectuales, sociales dando a conocer lo vivido en ciertas situaciones, y que fortalece a los estudiantes frente a dar opiniones, declamar una poseía, o interactuar con los demás, encaminado a las distintas actividades abordadas en la competencia comunicativa en el grado transición.

El aprendizaje es visto como el proceso de adaptación que el ser humano posee, el cual mediante este se dan a conocer los conocimientos abordados, es el resultado de lo aprendido durante un proceso educativo, teniendo en cuenta que este constantemente debe fortalecerse de una forma activa, analítica y argumentativa sobre temas en particular.

Así mismo el aprendizaje incide en adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, mediante el estudio, la experiencia, la enseñanza, el cual origina un cambio

constante, medible y específico en el comportamiento de los estudiantes, el cual propicia el conocimiento, su fortalecimiento y enriquecimiento sobre lo aprendido.

En los niños el aprendizaje puede fortalecerse mediante estrategias pedagógicas que inciden y refuerzan los conocimientos previos que ellos poseen, así mismo con la apropiación de nuevos saberes, llevarlo a un aprendizaje autónomo y enriquecido con relación a las diversas dimensiones que se trabajan en la etapa preescolar.

El juego y el aprender propicia una facilidad notable en los niños ya que incide en ellos una mejor comprensión, análisis y así mismo adquiere nuevos conocimientos de una forma placentera que lleva al niño a realizar una práctica de esos saberes, que son reforzados constantemente, en donde los conocimientos son la fuente para realizar todo tipo de actividades encaminadas en su proceso educativo.

Groos (2000), plantea la Teoría de la práctica o del pre - ejercicio la cual concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer.

Jean Piaget (1981), destaca como las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil tienen consecuencia directa con las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Por su parte, Lev S. Vygotsky (1995), propone al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. Subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

Las actividades lúdicas permiten la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes así como el lanzamiento de normas y valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral. También para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención del infante, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo.

2.2.1. Juego y Educación

Históricamente se ha reconocido al juego como un importante medio educativo, así Larroyo menciona que en culturas como la azteca, se destacaba la importancia del juego en la educación de los estudiantes, desde una perspectiva militar, los juegos tenían un designio educativo, eran imitaciones de futuras labores que se habrían de ejecutar.

En cuanto a los griegos resalta la importancia que le daban al juego no solo como medio para lograr resultados físicos, sino también intelectuales. El noble ideal griego de la educación, perdido con la visión cristo céntrica característica de la Edad Media, es retomada nuevamente en el Renacimiento gracias a que grandes pensadores que como Rousseau y Locke reivindican el papel del juego en la educación, para que finalmente la pedagogía activa le asigne un papel definitivo en la educación, con pensadores que como Chateau consideraran el juego como imprescindible en la exploración inicial del conocimiento.

El juego como forma de aprendizaje espontáneo, supone para el desarrollo no solo de las capacidades motrices sino también como medio social, cognitivo y experiencial un elemento dinamizador básico, constituyendo por ello una opción pedagógica excepcional.

Aunque en muchas ocasiones el temor a la libertad que connota éste ha refrenado su práctica y desarrollo, es bien reconocido que sus posibilidades socioculturales y educativas son enormes: en primer lugar el juego desarrolla íntegramente la personalidad al permitir establecer un equilibrio entre racionalidad, emoción e instinto. Cuando juega el niño deja aflorar sus impulsos e instintos moviéndose con la energía que le caracteriza y además comienza a dirigir su mente mediante la norma, que inherente a todo juego, canaliza ese caudal de sensaciones instintivas que se producen en él.

El juego asocia las nociones de totalidad, regla y libertad, se realiza con el hemisferio derecho del cerebro, creativo, artístico, global y con el hemisferio izquierdo, lógico, racional y concreto: da rienda suelta a sus sueños trasladándolo a un espacio y tiempo concretos y sometiénolo a unas reglas y estructuras lógicas.

Las diferentes corrientes educativas han adoptado diferentes posturas hacia el juego, pero es en la escuela nueva donde se concede mayor importancia a las actividades lúdicas, en particular los juegos tradicionales.

En suma, el juego tiene unas connotaciones psicológicas, estéticas y creativas que le convierten en un importante medio de educación formal e informal.

El juego es para el niño la primera herramienta de interacción con lo que le rodea, a la vez que le ayuda a construir sus relaciones sociales, facilita otros tipos de aprendizajes. El juego como actividad esencial para el desarrollo integral del individuo, constituye un elemento trascendental importancia para el aprendizaje, que el educador debe aprovechar con el fin de incidir acertadamente en la formación integral de sus alumnos; así pues, se hace necesario promover mediante el juego la experimentación, el descubrimiento, las comparaciones, entre otros, ya que el aprendizaje que el niño realiza cuando juega lo transfiere a otro tipo de situaciones de su vida.

Es importante no perder de vista que los juegos deben ser adecuados a la edad del grupo en que se aplican e ir aumentando progresivamente su dificultad con el fin de contribuir positivamente en la formación.

2.2.2. Juego y Lenguaje

El niño accede al lenguaje por imitación y por creatividad, siendo esta conquista un proceso activo que depende de la necesidad y del deseo de querer expresar, comunicar y encontrarse con los demás a través de la palabra. En este proceso el niño pone en acción una serie de procesos mentales, intelectuales y afectivos.

El juego como medio privilegiado por el niño para experimentar la realidad, se hace presente en este proceso creador; es por el juego que el niño estimula sus sentidos para observar y captar la realidad y para construir sus percepciones con gran sensibilidad, en este sentido Bruner (1984), quizá uno de los teóricos que destaca con más profundidad la importancia del juego en el desarrollo del pensamiento y el lenguaje, concluye que “la lengua materna se domina más rápidamente cuando la adquisición tiene lugar en medio de una actitud lúdica”

2.2.3. Características del Juego

Blank Greik (1970) diferencia dos tipos de características del juego, uno de ellos lo constituyen las características que van inmersas dentro del propio juego, llamadas características primarias y características secundarias, que aunque no son comunes a todo tipo de juego, son las que de alguna forma clasifican los juegos.

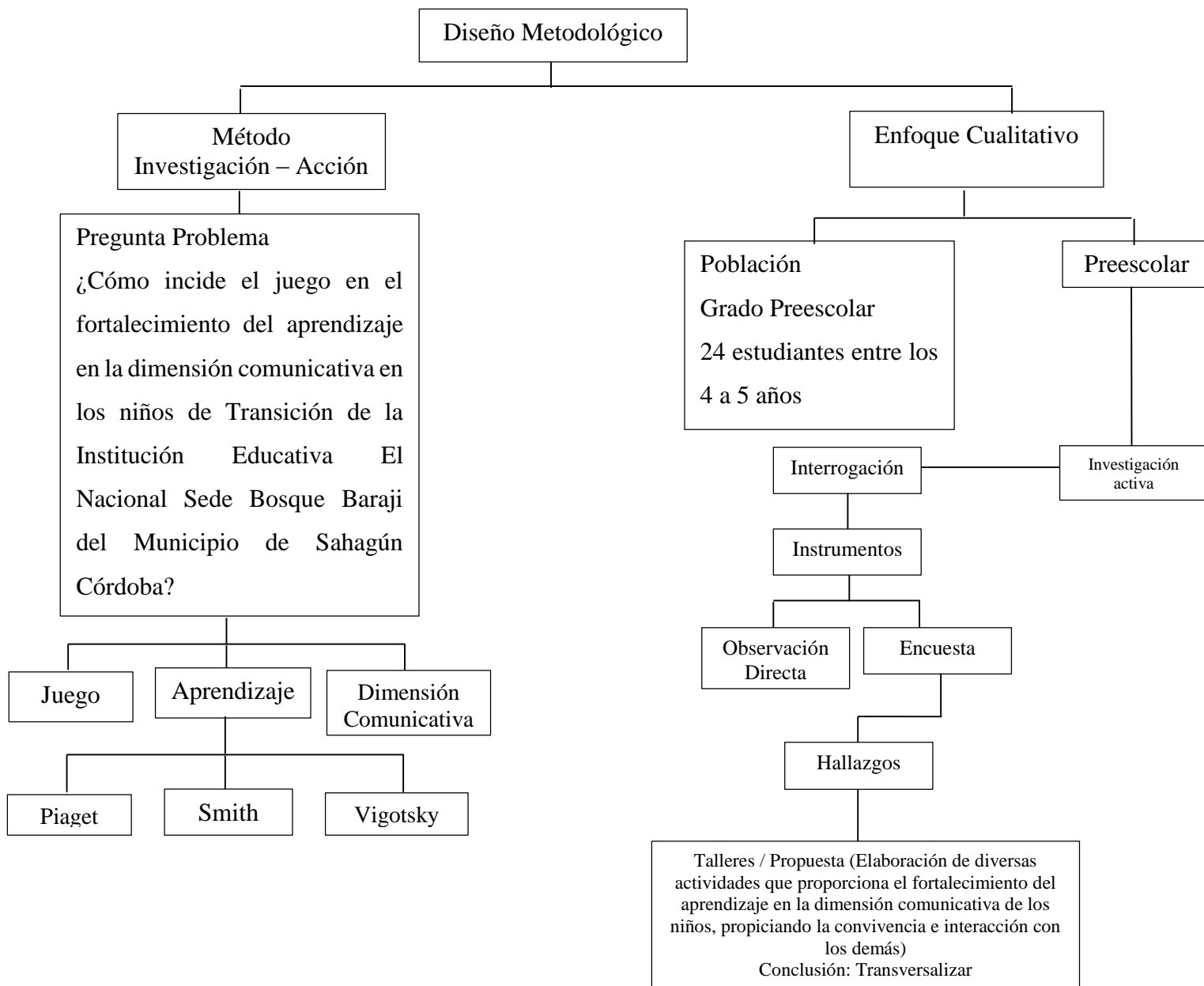
Recordando la definición que J. Huizinga hace del juego, podemos además citar una de sus primeras definiciones para ayudar quizá a comprender un poco más las características del juego: “considerado desde el punto de vista de la forma, el juego puede definirse como una acción libre que se siente como algo “que no es lo que parece” y se encuentra fuera de la vida

normal y que, a pesar de esto, puede absorber totalmente al jugador; una acción desvinculada de todo interés material y con la que no se adquiere nada útil; que acontece dentro de un tiempo y un espacio expresamente determinados, se desarrolla con orden según unas reglas concretas y suscita unas comunidades solidarias que, a su vez, gustan rodearse de misterio rodearse de misterio o de destacarse mediante un disfraz como algo distinto al mundo normal”

Capítulo 3.

Diseño Metodológico

3. Tipo de Investigación



3.1.Enfoque Cualitativo

El proyecto de intervención se encuentra encaminado a un enfoque de tipo cualitativo debido a que el desarrollo de este proceso se ha abordado por etapas, el cual se inició con la selección de un proyecto, la formulación de un problema, partiendo a la recolección y análisis de la información con el fin de concluir la redacción de la propuesta, abordando la problemática a trabajar, creando así mismo estrategias para fortalecer el aprendizaje en la dimensión comunicativa.

3.2.Método Investigación Acción

La investigación acción es la forma de indagar introspectivamente sobre las situaciones sociales cuya finalidad es mejorar la racionalidad de las prácticas que se realizan en la sociedad o a nivel educativo, dándole comprensión a lo que se realiza y dándole lugar a las situaciones que tienen lugar.

Al referirnos a este método Orlando Fals afirma que el saber popular se aprecia más que los métodos tradicionales de investigación, así mismo Pablo Freire quien poseía una visión que la investigación es un acto de conocimientos que posee sujetos fundamentales como los investigadores y de alguna forma a los grupos populares, debido a que infiere que cuando se investiga el aprendizaje era mutuo, se llevaba a cabo una retroalimentación en la educación.

En esta investigación acción se enlaza un proceso en donde se trabaja en un conjunto de investigadores que buscan analizar y reflexionar frente a la problemática, las realidades de la comunidad, determinando porque el juego incide en el fortalecimiento del aprendizaje en la dimensión comunicativa, interviniendo en esta por medio de estrategias que propicie en los estudiantes interacción con los demás, confianza, ser sociable, amigable, argumentativo, analítico y así mismo dichas actividades propicien un cambio notorio que pueda transversalizar a la comunidad en general.

Se llevaron a cabo el momento de observación para dar a conocer la problemática a abordar, la encuesta para acertar en el problema detectado en la observación directa realizada, el análisis para buscar herramientas factibles para su intervención pertinente utilizando el juego como herramienta potencializadora del aprendizaje en los niños, así mismo fortaleciendo sus dimensiones en especial la dimensión comunicativa.

3.3.Población y Muestra

La población de estudio corresponde a 5 niñas de 5 años y 19 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa El Nacional Sede Bosque Barají. La muestra corresponde a estudiantes del grado Transición de Preescolar para un total de 24 sujetos que serán investigados. En su gran mayoría se encuentran en un estrato uno, se encuentran en situación de vivienda familiar, perteneciendo a grupos familias que están casados, entre sus gustos están las actividades deportivas, artísticas y lúdicas que inciden en su tiempo libre.

El grupo de muestra es Transición en donde se centra la problemática observada de la Institución Educativa El Nacional Sede Bosque Barají, grupo que presenta en su gran mayoría dificultades en el aprendizaje abordado en la dimensión comunicativa, que se encuentra con la disponibilidad de trabajar enfatizando en estrategias inspiradas en el juego para abordar estas dificultades presentadas.

3.4.Instrumentos

Como instrumentos se implementará una encuesta en donde se busca conocer las estrategias utilizadas con relación al aprendizaje de los estudiantes en el aula de clases, si existen estrategias o juegos para llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje.

Se llevarán a cabo entrevistas con los docentes y así visitas directas a las aulas de clases para observar las temáticas o estrategias que se implementan con relación al aprendizaje para

conocer más fondo el problema a tratar y detectar con claridad porque se dan tantos factores frente a estos procesos.

A los estudiantes se les aplicará una serie de actividades utilizando el juego como estrategias de fortalecimiento del aprendizaje en los niños del grado Transición, buscando un poco más acercamiento que nos permita realizar una estrategia metodológica que utilicen para obtener un buen aprendizaje, para que exista interacción entre los niños en pro de mejorar su descubrimiento, investigación y así mismo sus conocimientos.

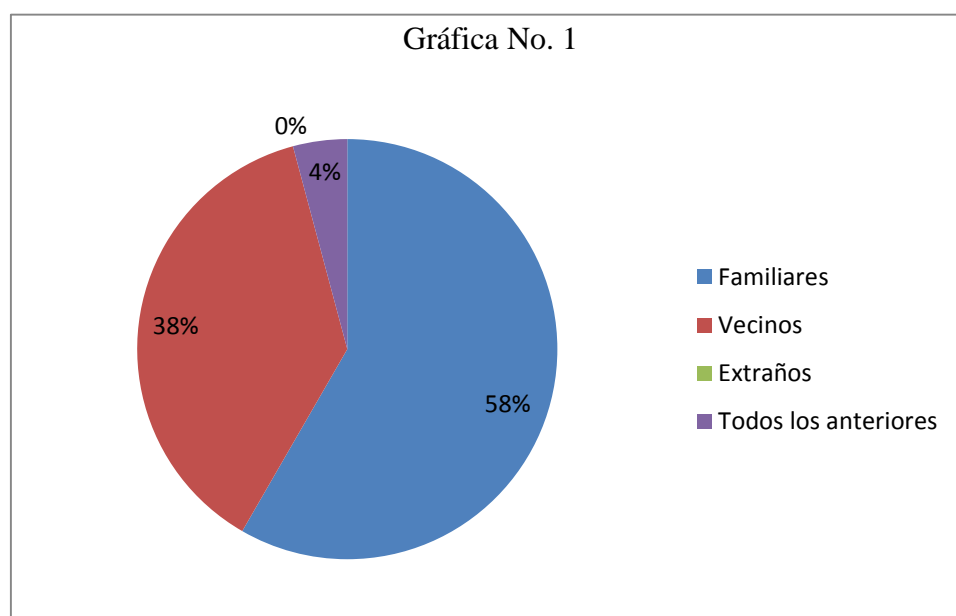
Los datos recolectados se organizarán de una forma conjunta, y se trata de observar detalladamente a cada estudiante en el momento de realizar la actividad, con el propósito de analizarlos con base a los objetivos propuestos y llevar consigo una metodología productiva para mejorar esta problemática en la Institución Educativa.

Los datos serán tabulados y analizados para observar las falencias que estos presenten, así mismo implementar actividades para acercarnos al punto a mejorar, reorganizar la información y dar estrategias para fortalecer el aprendizaje en estos estudiantes para llevarlos hacia un proceso educativa más fructífero para ellos y su crecimiento.

En el proceso de análisis de los datos se llevara a cabo el análisis a las respuestas y se tabularan de acuerdo a los aciertos y desaciertos mediante porcentajes en Microsoft Excel para una mejorar manipulación de a información recolectada de los estudiantes.

3.5. Análisis de los Resultados

Al llevar a cabo el análisis de los resultados estadísticos observamos que a partir de la pregunta ¿A parte de ustedes como padres, con quien más interactúa su hijo (a)?, evidenciamos que el 58% de los padres encuestados afirman que sus hijos interactúan más con familiares y con extraños un 38%, lo que evidencia que los estudiantes objeto de estudio de dicha problemática se relacionan con pocas personas diferentes a la de su grupo familiar.

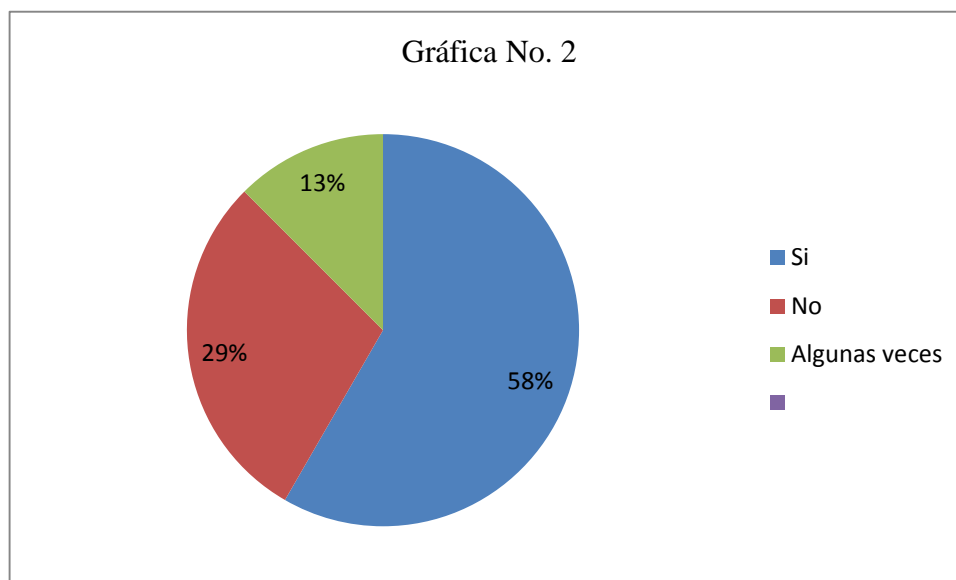


Fuente: Propia

Al concluir que los niños se relacionan con un grupo de personas allegadas al entorno familiar, debido a que con personas diferentes o extraños afirman que un 0% interactúan, se pueden inferir que los niños se encuentran un poco resumidos a las demás personas con relación a la interacción con los demás.

Al realizar la segunda pregunta ¿Realiza las actividades del colegio con su hijo?, el 58% es si realizan actividades escolares con los niños, lo que hace inferir que el padre de familia está comprometido en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes lo que facilita mucho más el proceso a la hora de fortalecer las dimensiones con falencias, el 29% afirma que no asiste a sus hijos en las actividades escolares, lo que genera dificultades al no ser

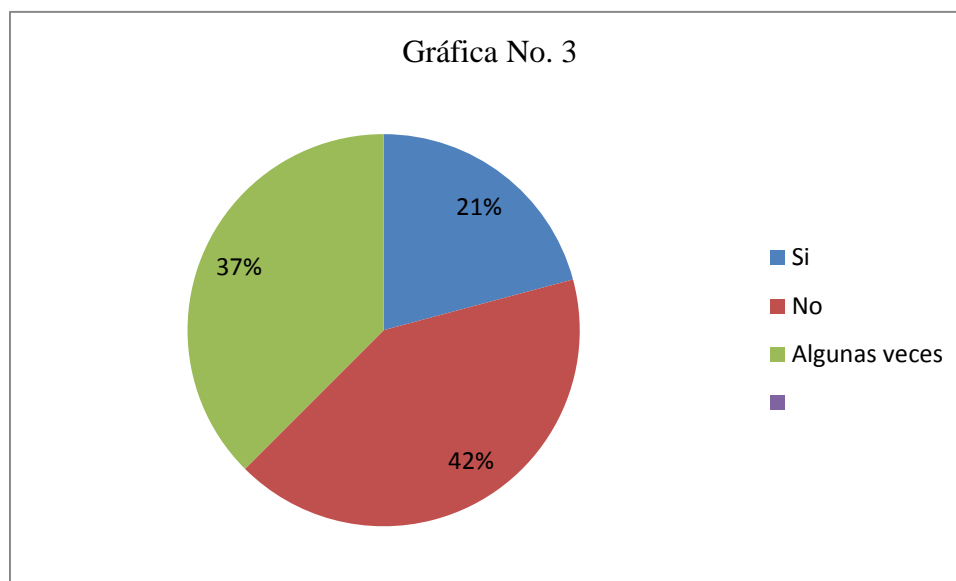
reforzado en la casa, y el 13% algunas veces, lo que genera en los niños inseguridades, dificultades al no ser orientados en el hogar o por los padres de familia.



Fuente: Propia

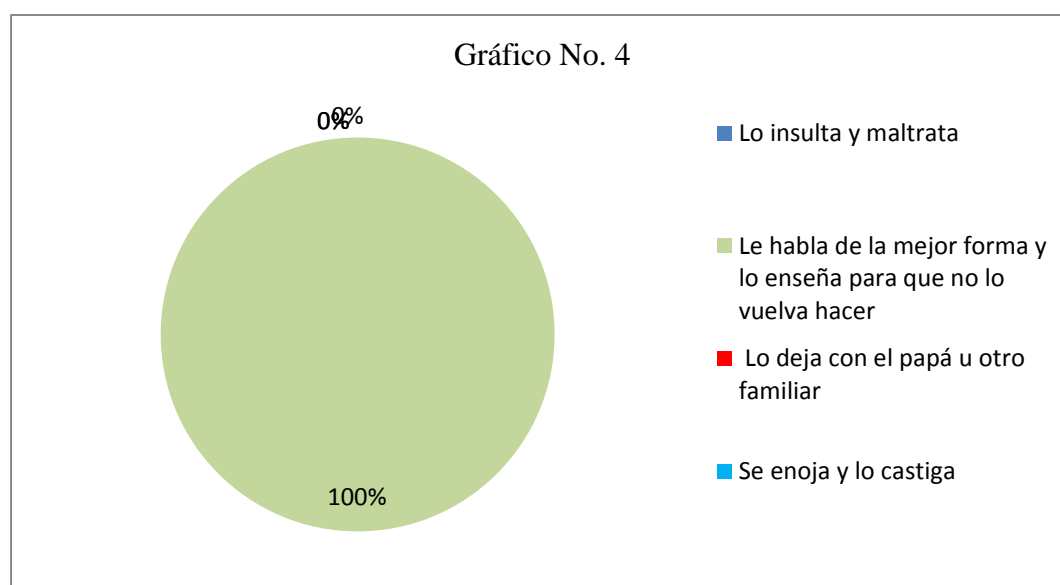
La interacción entre padre e hijos estimula la dimensión comunicativa abordada en el aula de clases desde la edad temprana, así fortaleciendo esta dimensión desde el hogar es muy pertinente ya que ayuda en el proceso educativo en los primeros años de la vida escolar.

Al realizar el interrogante: interactúan con su hijo en actividades lúdicas, recreativas que ayuden a enriquecer y fortalecer su conocimiento, sólo el 21% de los encuestados interactúan en actividades lúdicas con sus hijos, el 42% no lo realiza y el 37% algunas veces, es importante en la edad temprana estimular a los niños mediante el juego, las actividades lúdicas que inciden en ellos el aprendizaje, la adquisición del conocimiento, de investigar y si no es reforzado esta parte en el hogar, en la escuela es un poco más difícil reforzar esta parte, debido a que es un aprendizaje colaborativo y retroalimentado, para que exista una mayor interacción con los demás.



Fuente: Propia

Al referirnos a la pregunta: ¿Cuándo su hijo (a) realiza una mala acción usted lo reprende cómo?, el 100% de los padres hacen ver a sus hijos de la mejor forma las malas acciones realizadas buscando finalidad un ambiente armónico, que propicie en si un fortalecimiento en la dimensión que se aborda en pro de afianzar mediante el juego su aprendizaje.



Fuente: Propia

En su gran mayoría los padres dialogan con sus hijos frente a cualquier acción inadecuada enseñándole que no se debe hacer para que aprendan de la mejor forma, sin acudir a la violencia como método de corrección para ellos, lo que ayuda a que su niñez sea tranquila y que no le impida realizar actividades sanas, así mismo el relacionarse con otros niños se da por la falta de interacción con otras personas diferentes a familiares lo que genera en ellos desconfianza, timidez y así mismo genera desconfianza o inseguridad a la hora de su aprendizaje.

3.6.Diagnóstico

Al realizar el análisis de las encuestas y de la observación se puede determinar que en la Institución Educativa El Nacional Sede Bosque Baraji las dimensiones son reforzadas y son muy importantes en el aprendizaje de los estudiantes, pero estos muestran dificultad al interactuar con otros niños, al dar su opinión, al aprender una poseía, lo que genera de alguna forma dificultades en su aprendizaje, al aprender un tema en particular porque siente desconfianza a la hora de dar a conocer sus aprendizajes, debido a que están acostumbrados a relacionarse con un grupo de personas selectivos en su entorno.

Con esta problemática se busca que por medio del juego reforzar el aprendizaje de los estudiantes en el aula de clases, que por medio de estas estrategias puedan interactuar, relacionarse con sus compañeros, mejorar sus relaciones y así mismo que su inseguridad o timidez se pierda muchos más, para poder afianzar las dimensiones abordadas en el proceso educativo.

Fortaleciendo el aprendizaje de los estudiantes será más enriquecer en su crecimiento, se apropiará de conocimientos dando a conocer sus aprendizajes, opiniones, saberes que hacen parte de proceso educativo, así mismo será un niño sociable en todos los entornos ya sea el familiar o el escolar.

Partiendo de esta problemática se desea implementar estrategias basadas en el juego como una herramienta para el fortalecimiento del aprendizaje en la dimensión comunicativa, que ayuda en el desenvolvimiento dentro y fuera del aula de clases, lo que incide en la adquisición del conocimiento generando un mejor rendimiento académico que no solo los beneficia sino también a las nuevas generaciones y se transversaliza a la toda la comunidad en general.

Capítulo 4.

Aprender Jugando

La siguiente propuesta consta de actividades que inciden en el fortalecimiento del aprendizaje en la dimensión comunicativa mediante el juego, que busca que los niños aprendan de una forma divertida, dinámica y así mismo que compartan, interactúen con los demás, en donde el aula de clases se convierta en un ambiente de adquisición del conocimiento y así mismo una zona recreacional en donde el divertirse sea sinónimo de conocimiento...

Justificación

El juego es una herramienta muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje que incide en la adquisición del conocimiento de los estudiantes, en la etapa temprana en donde las dimensiones deben trabajarse en el aula de clases por medio de actividades lúdicas las cuales llamen su atención, y los conduzca a la interacción con los demás compañeros, a compartir, explorar, analizar e investigar sobre lo desconocido dentro y fuera del entorno, así mismo que sea de retroalimentación constante en su crecimiento...

4.3. Taller 1

Teatro de Lectores

4.3.1. Objetivo:

- Fortalecer el hábito lector en los niños mediante la dramatización de cuentos infantiles

4.3.2. Habilidad:

- La habilidad desarrollada en esta actividad es la comunicativa, ya que incide en los niños mayor desenvolvimiento en el aula de clases y con los demás

4.3.3. Actividad de Entrada:

- Explicación de la actividad a los niños.
- Selección del cuento por los niños.
- Lectura del cuento por las maestras.
- Lectura del cuento por una madre de familia a los niños.
- Conversatorio sobre el contenido del cuento por el grupo.
- Dibujo del cuento sobre lo que más les gusto del cuento.
- Seleccionar personajes del cuento.
- Practica espontánea sobre el contenido del cuento.

4.3.4. Actividad de Elaboración:

- Presentación del cuento por todos los niños (En tríos todos los niños irán realizando su respectiva presentación)

4.3.5. Actividad de Salida:

- Evaluación de la actividad

4.3.6. Indicador de Evaluación:

- Avance en el proceso lector, vinculación entre los niños y refuerzo en la dimensión comunicativa

4.3.7. Recursos

- Humano, cartulinas, tijeras, Colbón, disfraces, libros, mesas, sillas.

4.3.8. Responsables: Docentes Autores

Cuadro 1. DOFA “Teatro de Lectores”

Taller 1. Teatro de Lectores	
Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> Buena aceptación por parte de los niños sobre el tema de dramatizar lo leído, adquiriendo conocimientos, aprendizajes y sobre todo reforzando sus dimensiones. Existe la iniciativa de aplicar dicha actividad a grupos superiores para incidir en la lectura y propicie en un buen aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> El factor tiempo que incidió en el desarrollo de las actividades La inasistencia de algunas estudiantes por cambios climáticos
Oportunidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> Promover la interacción entre los demás compañeros de grados superiores y futuras generaciones Implementar la estrategia para que transversalice la comunidad educativa y en general 	<ul style="list-style-type: none"> No implementar el juego como estrategia de aprendizaje en los demás grados Continuar con las actividades para su proceso de aprendizaje

Fuente: Propia

4.4. Taller 2 Mensaje Secreto

4.4.1. Objetivo:

- *Incentivar la lectura como actividad divertida que nos ayuda a ir buscando y conociendo nuevos aprendizajes*

4.4.2. Habilidad:

- *La habilidad desarrollada en esta actividad es la comunicativa, la cual ayuda a interactuar con los demás y a investigar sobre lo aprendido*

4.4.3. Actividad de Entrada:

- *Explicación de la actividad a los niños.*
- *Explicación y conversatorio del alfabeto secreto*
- *Búsqueda del mensaje secreto*
- *Traducción del mensaje secreto*
- *Socialización del mensaje descubierto*

4.4.4. Actividad de Elaboración:

- *Presentación del mensaje secreto, aprendizaje de los mismos y descubrimiento del tesoro*

4.4.5. Actividad de Salida:

- *Evaluación de la actividad*

4.4.6. Indicador de Evaluación:

- *Avance en la lectura, en la interacción con los demás niños dentro y fuera del aula de clases.*

4.4.7. Recursos

- *Humano, cartulinas, tijeras, Colbón, cofre, botellas, papel craf, marcadores.*

4.4.8. Responsables: Docentes Autores

Cuadro 2. DOFA “Mensaje Secreto”

Taller 2. Mensaje Secreto	
Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • El entusiasmo de los estudiantes por descubrir, analizar y conocer el mensaje • La buena aceptación por parte de los estudiantes y acompañantes a la realización de esta actividad que incide en el conocimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • El trasladarse a un espacio más apto para realizar dicha actividad • La inasistencia de algunas estudiantes por cambios climáticos
Oportunidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer lazos de amistad, compañerismo, familiar y un buen aprendizaje • Trabajo conjunto en donde los padres de familia hicieron parte 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar constantemente este tipo de actividades que involucren a los padres de familia • Incidir en más actividades que fortalezcan la dimensión comunicativa

Fuente: Propia

4.5. Taller 3

Palabras Picadas

4.5.1. Objetivo:

- Incentivar la creatividad y el aprendizaje de los niños por medio de la organización de palabras

4.5.2. Habilidad:

- La habilidad desarrollada en esta actividad es la comunicativa, la cual ayuda a interactuar con los demás y a investigar sobre lo aprendido

4.5.3. Actividad de Entrada:

- Explicación de la actividad a los niños.
- Explicación y conversatorio de la unión de las palabras
- Ilustración representativas a las palabras a trabajar
- Socialización de las palabras encontradas

4.5.4. Actividad de Elaboración:

- Presentación de las ilustraciones y palabras encontradas para su relación

4.5.5. Actividad de Salida:

- Evaluación de la actividad

4.5.6. Indicador de Evaluación:

- Avance en la lectura, en la interacción con los demás niños reforzando sus conocimientos y adquiriendo nuevos aprendizajes.

4.5.7. Recursos

- Humano, cartulinas, tijeras, Colbón, tablero, mesas, sillas.

4.5.8. Responsables: Docentes Autores

Cuadro 3. DOFA “Palabras Picadas”

Taller 3. Palabras Picadas	
Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • El aprendizaje adquirido mediante el descubrimiento de palabras nuevas • La interacción y el trabajo en grupo realizado entre los estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> • El clima caluroso en algunas jornadas de actividades • La inasistencia de algunas estudiantes por cambios climáticos
Oportunidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecimiento de la dimensión comunicativa y así mismo el aprendizaje obtenido • El aprendizaje sobre el trabajo en grupo, en armonía y compañerismo 	<ul style="list-style-type: none"> • El no reforzar en el hogar por el analfabetismo • Incidir en más actividades que fortalezcan la dimensión comunicativa

Fuente Propia

Capítulo 5.

Conclusiones

“El juego como base fundamental para fortalecer el aprendizaje en la dimensión comunicativa en los niños”, es un proyecto fundamentado en la interacción en el ámbito escolar, enmarcada dentro de la investigación acción, dando a conocer la importancia de los vínculos de amistad, los conocimientos, el trabajo en equipo, la presencia de los padres de familia en la vida escolar de los niños.

De igual forma busca dar a conocer el papel de los docentes como investigadores en esta investigación incursionando estrategias que propicien una mejor forma de adquisición del aprendizaje, fortaleciendo sus conocimientos, para una mejor comprensión, análisis y argumentación de sus opiniones, vinculándose con los demás.

Con esta iniciativa se busca transversalizar con grupos superiores, comunidad educativa y padres de familia que incidan en el aprendizaje, que se beneficien de los conocimientos que refuerzan sus hijos y se da una retroalimentación constante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Toda esta investigación se llevó a cabo para el mejoramiento de los estudiantes en la dimensión comunicativa, buscando interiorizar mejor su aprendizaje y conocimiento, reforzando así mismo interacción con los demás, incursionando estrategias en donde se aprenda jugando e interactúen con los demás niños, analice, comprenda, argumente sobre temas tratados dentro y fuera del aula de clases.

Recomendaciones

Esta iniciativa incide en la participación de estudiantes, docentes, padres de familias para enriquecer y reforzar el aprendizaje en la comunidad, implementando el juego como una estrategia lúdica para que los niños analicen, comprendan, argumentan y transmitan sus opiniones sobre a los diversos trabajados en la etapa preescolar.

Así mismo inspirar a los demás docentes a que involucren en sus jornadas escolares actividades lúdicas como ayudas pedagógicas que propicie en los estudiantes una mejor adquisición del aprendizaje, a fortalecer sus conocimientos y a hacer del aula de clases un ambiente en donde aprender prime con la diversión, la comprensión y el entendimiento.

En el logro de esta iniciativa se busca transversalizar en los grados superiores, para que lo aprendido lo fortalezcan por medio de actividades con la misma intencionalidad, así mismo en la alfabetización de algunos padres lo cual beneficia a toda una comunidad en general.

Con todo esto que todos los beneficiados con este proceso den a conocer sus experiencias, sobre el avance que se ha tenido con la ayuda del juego como una estrategia que fortalece el conocimiento en cualquier grado de educación básica o media, los beneficios que trae consigo y la importancia de incidir en las clases.

Bibliografía

- Bruner, J. (1984) Juego, pensamiento y lenguaje en acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza, p. 215
- Campo, G. (2000). El juego en la Educación Básica. Editorial Kinesis, (46 – 50)
- Delgado, M. (2011). Aprendiendo con el juego con mi aula de educación infantil. Pedagogía Magna, (11), 373-381
- Díaz, M. & Tron, R. (2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior. Revista Electrónica de Psicología Iztacala, 14 (4). Recuperado el 20 de febrero de 2013, de www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin
- Díaz, M. & Flórez, L. (2011). Los juegos y contextos importantes en el aprendizaje de los niños escolares. Revista Electrónica de Psicología Iztacala, 14 (3), 13-26. Recuperado el 20 de febrero de 2013 de [www.iztacala.unam. mx/carreras/psicologia/psiclin](http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin)
- García Sicilia, J.; Ibañez, E.: Psicología evolutiva y educación infantil. Ed. Santillana
- Huizinga, J. (1973) Homo Ludens. Fondo de cultura. Op. Cit. P- 53
- Larroyo, F. (1986) Historia general de la pedagogía. Ed. Parua, México, p. 113
- Nájera, R. (2010) Los profetas de la tierra. Recuperado el 05 de septiembre de 2017, de <http://barriosmarginadosahagun.blogspot.com.co/>
- Ortega, R.: El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Ediciones Alfar. Sevilla 1992.

Piaget, J. Editorial Trillas, Madrid. 1996 Pág, 56

Rondal, J.; Hurtig, M.L: Introducción a la psicología del niño. Ed. Herder

Vygotsky, J. (1995). Importancia del juego en el marco de la educación escolar. Recuperado el 01 de febrero de 2012 <http://normalistas-lasmaticasyeljuego.blogspot.com.co/2012/01/marco-teorico.html>

Vygotsky, L.S. (1932): Thought and Language. Cambridge. Mass: MIT Press. (Trad. Cast: Pensamiento y lenguaje. Buenos Aires. La Pléyade, 1977.)

Vygotsky, L.S. (1979): El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Crítica. Yardley, A. (1984): Und

Anexos

Anexo A. Encuestas a Padres de Familia

Apreciado Padre de Familia, deseamos conocer como es su hijo (a) en el entorno familiar, para determinar el tipo de actividades a desarrollar para el fortalecimiento de su aprendizaje

1. ¿A parte de ustedes como padres, con quien más interactúa su hijo (a)?
 - a. Familiares
 - b. Vecinos
 - c. Extraños
 - d. Todos los anteriores

2. ¿Realiza las actividades del colegio con su hijo?
 - a. Si
 - b. No
 - c. Algunas veces

3. Interactúan con su hijo en actividades lúdicas, recreativas que ayuden a enriquecer y fortalecer su conocimiento
 - a. Si
 - b. No
 - c. Algunas veces

4. ¿Cuándo su hijo (a) realiza una mala acción usted lo reprende cómo?
 - a. Lo insulta y maltrata
 - b. Le habla de la mejor forma y lo enseña para que no lo vuelva hacer
 - c. Lo deja con el papá u otro familiar
 - d. Se enoja y lo castiga

10. Se desplaza correctamente sobre la barra de equilibrio																			
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Anexo B. Observación al estudiante

Anexo C. Registro Fotográfico

Taller 1. Teatro de Lectores



Taller 2. Mensaje Secreto



Taller No. 3. Palabras Picadas

